

 XBOX 360®

XBOX
LIVE®



RESIDENT EVIL

MATURE 17+
JEUNES ADULTES

M

CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

CAPCOM®

AVERTISSEMENT Avant de lancer le jeu, veuillez consulter le manuel d'instructions de votre console de jeu Xbox 360 ainsi que les manuels des périphériques, notamment les informations relatives à la santé et à la sécurité. Veuillez conserver tous les manuels pour vous y reporter au besoin. Pour obtenir des manuels de remplacement, visitez le site www.xbox.com/support ou téléphonez au Service à la clientèle Xbox.

Avertissement important concernant la santé et l'utilisation des jeux vidéo

Épilepsie photosensible

Un très faible pourcentage de personnes peut être victime d'une crise d'épilepsie à la vue de certains types d'images, notamment les lumières clignotantes ou les éléments lumineux susceptibles d'apparaître dans les jeux vidéo. Même les personnes qui ne sont pas sujettes aux crises d'épilepsie peuvent présenter un état non diagnostiqué propice au déclenchement de « crises d'épilepsie photosensible » lors de l'utilisation de jeux vidéo.

Ces crises peuvent s'accompagner de symptômes divers, tels que des vertiges, des troubles de la vue, des contractions au niveau de l'œil ou du visage, des crispations ou des tremblements des bras ou des jambes, une perte du sens de l'orientation, de la confusion ou une perte de conscience momentanée. Ces crises sont également susceptibles de provoquer une perte de conscience ou des convulsions pouvant entraîner des blessures par chute ou par le heurt d'objets situés à proximité.

Arrêtez immédiatement de jouer et consultez un médecin si vous éprouvez l'un de ces symptômes. Les parents doivent être attentifs et poser des questions à leurs enfants quant à l'apparition éventuelle de ces symptômes, les enfants et les adolescents étant plus souvent touchés que les adultes. Il est possible de réduire les risques de crise d'épilepsie photosensible : en vous assoyant plus loin de l'écran, en utilisant un écran plus petit, en jouant dans une pièce bien éclairée et en évitant de jouer si vous êtes somnolent ou fatigué.

Si vous ou l'un de vos proches avez déjà subi des crises d'épilepsie, demandez l'avis d'un médecin avant de jouer.

Classements de jeu de l'ESRB

Les classements de l'Entertainment Logiciel Rating Board (ESRB) sont conçus pour fournir aux clients, surtout les parents, des conseils impartiaux et concis sur la catégorie d'âge pour laquelle le jeu est approprié et le contenu des jeux vidéo et d'ordinateur.

Ces informations peuvent aider les clients à prendre des décisions d'achat avisées sur les jeux qu'ils considèrent comme appropriés pour leurs enfants et familles.

Le système de classification ESRB se divise en deux parties égales:

- **Les symboles de classement** suggèrent la catégorie d'âge pour laquelle le jeu est approprié. Ces symboles se trouvent sur le dessus de presque toute boîte de jeu disponible pour la vente au détail ou la location aux États-Unis et au Canada.
- **Les descripteurs de contenu** indiquent des éléments particuliers du jeu qui ont déterminés le classement particulier et/ou peuvent être dignes de mention ou pertinents. Les descripteurs se trouvent à l'endos du boîtier à côté du symbole de classement.



Pour plus d'informations, visitez www.ESRB.org

CONTENTS

PROLOGUE.....	02
PERSONNAGES.....	04
COMMANDES.....	06
COMMENCER UNE PARTIE.....	08
RÈGLES/SAUVEGARDER UNE PARTIE.....	10
PARTIE EN MODE COOPÉRATIF.....	12
ACTIONS.....	14
ACTIONS COOPÉRATIVES.....	16
INVENTAIRE/CARTE/MENU PAUSE.....	18-19
GESTION DES OBJETS.....	20
XBOX LIVE.....	21
ASTUCES.....	22
ACTIONS VOCALES.....	23
L'HISTOIRE.....	24

XBOX LIVE®

Xbox LIVE® vous permet de défier, en tout temps, des joueurs du monde entier. Créez un profil (votre carte de jeu). Discutez en ligne avec vos amis. Téléchargez du nouveau contenu depuis la boutique Xbox LIVE® Marketplace. Envoyez et recevez des messages audio et vidéo. Branchez-vous et participez à la révolution.

CONNEXION

Avant de pouvoir utiliser Xbox LIVE®, il vous faut brancher votre console Xbox 360® à une connexion Internet haute vitesse et vous inscrire à Xbox LIVE®. Pour plus de détails sur la connexion et connaître la disponibilité de Xbox LIVE® dans votre région, veuillez consulter le site www.xbox.com/live/countries.

PARAMÈTRES FAMILIAUX

Ces outils flexibles et faciles d'utilisation permettent aux parents ou aux personnes ayant la responsabilité d'enfants de décider des jeux qui sont accessibles aux plus jeunes selon le système de classification du contenu. Pour en savoir plus, visitez le site www.xbox.com/familyssettings.

LANGUAGES THAT AREN'T SUPPORTED IN THE XBOX 360® DASHBOARD

Langues non supportées par le tableau de bord (dashboard) Si votre jeu permet de jouer dans une langue non supportée par le tableau de bord de votre Xbox 360® et que vous désirez jouer dans cette langue, il vous faut choisir la région correspondant à cette langue dans les paramètres de la console. Pour plus de détails, visitez le site www.xbox.com

PROLOGUE

AFRIQUE, 2009

Une voiture roule sur l'une des routes qui s'étirent à l'infini du continent africain. La voiture s'arrête quelque part dans la région autonome de Kijju. Un homme en sort. Cet homme, c'est Chris Redfield.

Alors que Chris examine les alentours, une femme s'approche de lui..



« Bienvenue en Afrique. Je m'appelle Sheva Alomar. »

Chris lui serre la main, en se disant qu'il aurait maintenant un partenaire de mission.



Chris avait perdu plusieurs amis au cours de ses innombrables missions. Il se demandait parfois si tout cela en valait la peine. Mais c'était le genre de question à laquelle il ne savait répondre. Ce dont il était certain, c'est qu'on lui avait donné une mission, et il était décidé à la réussir.

« Je suis en mission personnelle, et j'irai jusqu'au bout. »

RESIDENT EVIL 5



TU ES PRÊTE, PARTENAIRE?

CHRIS REDFIELD

Les connaissances de Chris, son instinct et sa puissance d'attaque sont sans égal à la BSAA. Ses nombreuses années d'expérience lui ont permis de maîtriser une grande variété d'armes. Depuis la chute de la société pharmaceutique Umbrella Corporation, il a combattu de nombreuses menaces biologiques partout sur la planète, mais les victoires qu'il est parvenu à arracher l'ont été au prix de terribles tragédies.



J'EN SUIS RENDU À ME DEMANDER SI TOUS CES EFFORTS EN VALENT LE COUP.



J'AI UNE MISSION À ACCOMPLIR.



FAIS-MOI CONFIANCE. JE N'AI PEUT-ÊTRE PAS TES MUSCLES, MAIS JE SAURAI M'EN TIRER À MA MANIÈRE...

SHEVA ALOMAR

Une agente de la BSAA, née en Afrique. Sheva s'est jointe à Chris à titre de partenaire lors de la dernière mission de notre héros. Ses habiletés en combat sont fantastiques et elle est dotée d'une agilité insurpassable. Son lourd passé à combattre les ravages du bioterrorisme dans son pays natal lui sert de motivation.



PARLE-MOI UN PEU DE TON ANCIEN PARTENAIRE.

IL NOUS FAUT RÉUSSIR CETTE MISSION POUR TOUS NOS FRÈRES MORTS AU COMBAT.



IL EST TEMPS DE MONTRER QUI EST LE PLUS FORT!

COMMANDES



Bouton LB

Préparer le couteau

Tenez le bouton **LB** enfoncé et appuyez sur **RT** pour effectuer une attaque au couteau.

Manche gauche

Déplacer le personnage



Bouton multidirectionnel

Commandes de raccourci

Vous pouvez assigner un objet ou une arme à l'une des directions du bouton multidirectionnel de façon à l'équiper ou l'utiliser instantanément.

Bouton RT

Préparer l'arme

Tenez le bouton **RT** enfoncé et appuyez sur **RT** pour tirer ou sur **A** pour recharger l'arme.



MANETTE XBOX 360®

*Les commandes illustrées sont les commandes par défaut. Les paramètres de la manette peuvent être modifiés à partir de l'écran des options.

Bouton RT

Faire feu/Localiser votre partenaire

Pour faire feu, appuyez sur **RT** tout en maintenant le bouton **RT** enfoncé. Pour localiser votre partenaire, appuyez uniquement sur **RT**.

Bouton RB

Afficher la carte

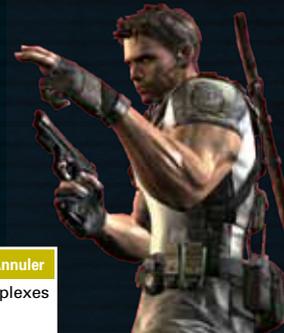
Bouton Y

Ouvrir le menu des objets (voir pages 18 et 19)

Bouton B

Action coopérative/Appeler/Annuler

Effectuer des actions complexes avec votre partenaire (voir pages 16 et 17).



Bouton Back

Passer les cinématiques

Bouton START

Ouvrir le menu Pause

Bouton A

Courir/Pivoter/Confirmer

Manche gauche **↑** + Bouton **A** : Courir
Manche gauche **↓** + Bouton **A** : Pivoter à 180°

Bouton X

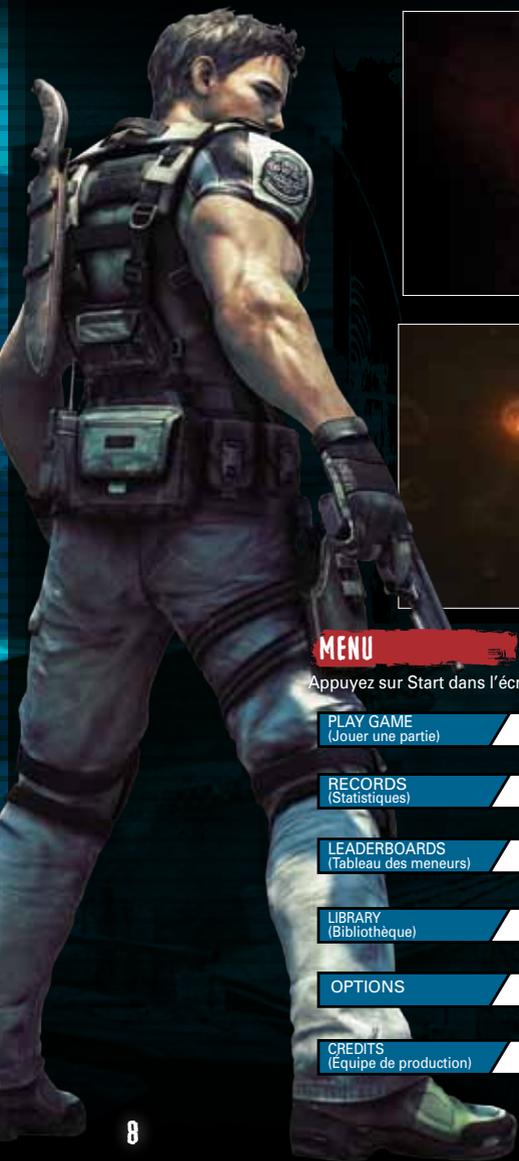
Action

Effectuer diverses actions contextuelles (voir pages 14 et 15).



STARTING THE GAME

COMMENCER UNE PARTIE



MENU

Appuyez sur Start dans l'écran d'introduction pour ouvrir l'écran du menu.

PLAY GAME
(Jouer une partie)

Permet de sélectionner un mode de jeu.

RECORDS
(Statistiques)

Consulter les statistiques des joueurs.

LEADERBOARDS
(Tableau des meneurs)

Consulter le tableau des meneurs.

LIBRARY
(Bibliothèque)

Consulter la documentation, les figurines et les cinématiques.

OPTIONS

Modifier ou vérifier les options du jeu.

CREDITS
(Équipe de production)

Consulter l'équipe de production de Resident Evil 5.

MODES DE JEU

Sélectionner « Play Game » (Jouer une partie) à l'écran d'introduction vous conduit à l'écran de sélection du mode de jeu.

NEW GAME/CONTINUE (Nouvelle partie/Continuer)

NEW GAME: Choisissez un niveau de difficulté et commencez une nouvelle partie.

CONTINUE: Chargez une partie sauvegardée et continuez à jouer à partir du point où vous l'aviez interrompue.

CHAPTER SELECT (Sélection de chapitre)

Lancez une partie à partir d'un chapitre que vous avez déjà complété.

JOIN GAME (Se joindre à une partie)

Jouez une partie en mode coopératif avec un autre joueur (voir page 13).

ITEM MANAGEMENT (Gestion des objets)

Sélectionnez, achetez, vendez ou améliorez vos objets (voir pages 20 et 21).

BONUS FEATURES (Bonis)

Échangez les points obtenus en cours de partie contre des bonis.

SPECIAL SETTINGS (Paramètres spéciaux)

Accédez à des options spéciales servant à personnaliser votre expérience de jeu.



Jauge de vitalité

La vitalité de votre personnage diminue à mesure que vous subissez des dommages.

Icône de l'objet

Affiche l'objet ou l'arme que vous utilisez.

Munitions/Objets restants

Affiche la quantité de munitions qui restent dans l'arme que vous utilisez (avant la recharge) ou le nombre d'objets équipés.



Donnez des ordres au partenaire

Appuyez sur les boutons directionnels tout en appuyant sur le bouton **B** pour donner des ordres à votre partenaire. Le commandement « Cover » (Couvrir) met l'emphase sur la défense alors que le commandement « Attack » (Attaquer) met l'emphase sur l'offensive.

Réserve de munitions

Affiche la quantité de munitions disponibles pour l'arme que vous utilisez.

ÉTAT D'AGONIE

Lorsqu'un personnage subit trop de dommages, il entre dans un état d'agonie (Dying State), ce qui restreint ses mouvements et les actions qu'il peut effectuer. À mesure que le temps passe ou si le personnage subit d'autres dommages, la jauge d'agonie diminue. Si elle atteint zéro, la partie est terminée. Seul votre partenaire peut vous sauver de la mort (voir page 17).



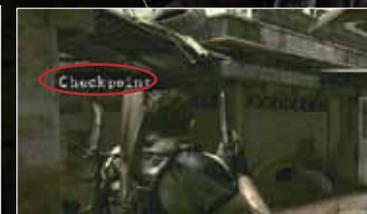
FIN DE PARTIE

La partie se termine lorsque survient l'une des situations suivantes :

- La jauge d'agonie du joueur ou de son partenaire atteint zéro.
- Le joueur et son partenaire se retrouvent en état d'agonie (Dying).
- Vous échouez dans la mission qu'on vous a assignée.

CONTINUER LA PARTIE

Lorsque la partie se termine, vous pouvez continuer la partie à partir du dernier point de sauvegarde. Pour ce faire, sélectionner « YES » (Oui) à l'écran Continue (Continuer).



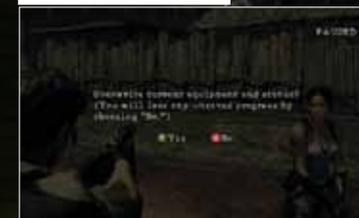
SAUVEGARDE

Le jeu sauvegarde automatiquement votre partie lorsque vous commencez un nouveau chapitre ou lorsque vous décidez de mettre un terme à la partie depuis le menu Pause.

Début d'un chapitre



Quitter la partie



La sauvegarde de votre partie nécessite 140 Ko d'espace disque.
 *Le chargement automatique de parties ne peut s'effectuer uniquement qu'en appuyant sur le bouton START à l'écran du menu principal.

COOPÉRATIF EN LIGNE

Les rôles de Chris et de Sheva sont incarnés par deux joueurs qui jouent une partie en mode coopératif.

MODE COOPÉRATIF HORS LIGNE

Un deuxième joueur peut se joindre à votre partie en tout temps lors d'une partie hors ligne. Pour se joindre à l'action, il suffit de connecter une deuxième manette Xbox® 360 et d'appuyer sur le bouton START. La partie se mettra en mode pause et l'écran de gestion des objets s'affichera. Lorsque vous retournerez à la partie, l'écran de jeu sera divisé en deux et la deuxième manette servira à contrôler le partenaire.

* La partie se poursuivra à partir du dernier point de sauvegarde.

* Pour mettre fin au mode coopératif, sélectionnez QUIT (Quitter) à partir du menu Pause.



**NOUS SOMMES PARTENAIRES.
JUSQU'AU BOUT.**

MODE COOPÉRATIF EN LIGNE

Le mode coopératif en ligne peut se jouer de deux façons.

1. Jouer avec d'autres joueurs de n'importe où sur la planète au moyen de Xbox LIVE®. Veuillez noter que l'utilisation du service Xbox LIVE® requiert une connexion Internet haute vitesse. Ce mode de jeu en ligne vous permet d'agir en tant qu'hôte d'une nouvelle partie ou de vous joindre à une partie déjà existante.

2. Utiliser un réseau local.

Vous pouvez jouer en mode coopératif en connectant ensemble deux consoles Xbox® 360. Ce mode de jeu coopératif nécessite que vous branchiez les deux consoles Xbox® 360 à deux téléviseurs. Pour plus de détails sur la façon de connecter votre console à un réseau local, reportez-vous au manuel de l'utilisateur de votre Xbox® 360.

Après avoir connecté les deux consoles en réseau local, il vous sera possible de commencer une partie en mode coopératif en tant qu'hôte de la partie ou comme invité.

En de rares occasions, il peut arriver qu'après avoir collaboré avec un partenaire à l'activation d'un mécanisme, vous ne puissiez poursuivre votre progression dans le jeu après avoir quitté le mode coopératif. Si un tel cas se produit, veuillez ouvrir le menu Pause et appuyer sur le bouton Restart.

CRÉER UNE PARTIE

Pour créer une partie, sélectionnez l'option « Hosting » (Hôte) dans l'écran NETWORK (Réseau) lorsque vous sélectionnez l'option NEW GAME (Nouvelle partie) ou CHAPTER SELECT (Sélection de chapitre) depuis le menu PLAY GAME (Jouer une partie). (Vous pouvez jouer au jeu en attendant qu'un autre joueur se joigne à votre partie.)



NETWORK SELECTION (Sélection d'un réseau)
Cette option permet de choisir la méthode avec laquelle vous vous connecterez au réseau.

CO-OP SETTINGS

(Paramètres du mode coopératif)

Cette option de l'écran NETWORK (Réseau) vous permet d'établir des critères quant aux joueurs qui pourront se joindre à votre partie.



Après avoir confirmé vos paramètres, la partie commencera comme à l'habitude. Un message s'affichera dans le coin supérieur gauche de l'écran lorsqu'un joueur tentera de se joindre à votre partie. Suivez les instructions à l'écran pour accepter ou refuser la demande.

SE JOINDRE À UNE PARTIE

Sélectionnez l'option JOIN GAME (Se joindre à la partie) dans l'écran de sélection de mode pour vous joindre à une partie en cours.



NETWORK SELECTION (Sélection d'un réseau)
Cette option permet de choisir la méthode avec laquelle vous vous connecterez au réseau.

QUICK MATCH (Partie rapide)

Cherchez une partie déjà créée sans aucun critère de recherche.

CUSTOM MATCH (Partie personnalisée)

Cherchez une partie correspondant à une série de critères que vous aurez choisis.



Cette option vous permettra de sélectionner la partie à laquelle vous voulez vous joindre. Appuyez sur le bouton A pour confirmer votre sélection. Suivez les instructions à l'écran après avoir lancé votre demande.



Utilisez le viseur de votre arme pour cibler vos ennemis.



VISER - TIRER

Tenez **R** enfoncé, utilisez le manche droit pour viser, puis appuyez sur le bouton **Y** pour faire feu.

RECHARGER VOTRE ARME



Tenez **R** enfoncé et appuyez sur le bouton **A**.

Jetez un coup d'œil à vos munitions. La capacité en munitions varie d'une arme à l'autre.



ATTAQUE AU COUTEAU!

Tenez **Y** enfoncé pour dégainer votre couteau, puis appuyez sur **R**.

Vous pouvez ainsi effectuer une attaque au couteau. Utilisez le manche droit pour changer la direction de votre attaque.



PIVOT RAPIDE

Tenez le manche gauche enfoncé et appuyez sur le bouton **A**.

Appuyer sur le bouton **A** en reculant vous permet d'exécuter un pivot de 180°.

GUÉRISON

Munissez-vous d'un objet de guérison et appuyez sur le bouton **X**.



Utilisez un objet de guérison pour regagner de la vitalité.



Utiliser un objet de guérison en vous tenant devant votre partenaire permet de vous guérir tous les deux.

BOUON D'ACTION



Visez les jambes!

Approchez-vous de l'ennemi et appuyez sur bouton **X**

UPPERCUT!!

En plus de pouvoir exécuter des attaques, votre personnage est en mesure d'effectuer diverses actions qui varient selon la situation.

ACTIONS COOPÉRATIVES

Appuyer sur le bouton **B** en cours de jeu permet d'effectuer diverses actions coopératives. Vous pouvez également donner un objet à votre partenaire ou le/la délivrer de l'emprise des ennemis.

ACTIONS COOPÉRATIVES

Les actions coopératives sont utiles lorsque vous avez besoin d'aide pour poursuivre votre chemin.



Et voilà!

Appuyez sur le bouton **B** pour effectuer un saut coopératif!



Si votre partenaire n'est pas près de vous lorsque vous effectuez une action coopérative, votre personnage restera en position de GARDE jusqu'à l'arrivée de votre partenaire. Vous pouvez quitter la position de GARDE en appuyant sur le bouton **X**. Tant que l'action coopérative entreprise ne sera pas terminée ou annulée, il vous sera impossible de vous déplacer ou d'effectuer une autre action.

ÉCHANGER DES OBJETS

Pour remettre un objet ou des munitions à votre partenaire, équipez l'objet à donner puis appuyez sur le bouton **B** en vous tenant à proximité de votre partenaire.



SAUVER VOTRE PARTENAIRE



Votre partenaire a été capturé et a besoin de votre AIDE.

Approchez-vous et appuyez sur le bouton **B**.

Attaquez l'ennemi et sauvez votre partenaire!

S'il est capturé par un ennemi, votre partenaire aura besoin de votre AIDE pour s'en sortir. Vous pouvez le sauver en vous approchant de lui et en appuyant sur le bouton **B** ou en neutralisant l'ennemi avec votre arme.



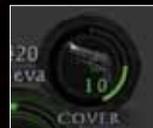
SAUVER UN PARTENAIRE AGONISANT

Si votre partenaire est sur le point de mourir, l'écran clignotera un court moment et le mot « DYING » (Agonisant) s'affichera dans sa jauge de vitalité. Vous pouvez sauver votre partenaire de la catastrophe en vous approchant de lui rapidement, puis en appuyant sur le bouton **B**.



SI VOUS AVEZ UN OBJET DE GUÉRISON Appuyez sur le bouton **B** pour guérir votre partenaire

SI VOUS N'AVEZ PAS D'OBJET DE GUÉRISON Appuyez sur le bouton **B** pour aider votre partenaire



Votre partenaire sera sauvé et regagnera un peu de vitalité.



Votre partenaire sera sauvé mais ne regagnera pas de vitalité.

INVENTAIRE / CARTE / MENU PAUSE

Appuyez sur le BOUTON **Y** en cours de jeu pour ouvrir l'inventaire.

Votre personnage ne peut se déplacer lorsque la fenêtre de l'inventaire est ouverte.



Fermer l'inventaire
(ce menu sert à équiper les objets)

Sélectionnez un objet, puis appuyez sur **T** pour l'équiper et fermez l'inventaire.

En assignant des objets au bouton multidirectionnel, vous serez en mesure de vous équiper de 4 objets instantanément. Assigner à ce bouton des objets de guérison et/ou des armes puissantes vous permettra de réduire considérablement les dangers inhérents au changement d'objets.



Permettent de déplacer le curseur.

BOUTON MULTIDIRECTIONNEL / MANCHE GAUCHE



Ouvrir et fermer l'inventaire

BOUTON Y

Commandes de l'inventaire

Déplacer un objet

Ouvrir et fermer l'inventaire de votre partenaire

Après avoir ouvert l'inventaire de votre partenaire à l'aide du bouton **RB**, sélectionnez un objet, puis appuyez sur le bouton **A** ou **X** pour faire apparaître la commande de demande. Appuyez de nouveau sur **A** ou sur **X** pour demander l'objet.



Lorsque l'inventaire est ouvert, utilisez le bouton **A** pour effectuer l'une des actions suivantes :

- Equip** - S'équiper d'une arme ou d'un objet.
- Use** - Utiliser un objet de guérison.
- Give** - Donner un objet à votre partenaire.
- Combine** - Combiner des herbes ou des réserves de munitions.
- Discard** - Se débarrasser d'un objet.

MENU PAUSE

En cours de jeu, appuyez sur le bouton **START** pour ouvrir le menu Pause.

RESUME (Poursuivre)

Reprenez votre partie.

RESTART (Rejouer)

Permet de terminer la partie actuelle et de recommencer à partir du dernier point de sauvegarde.

OPTIONS

Permet de modifier divers paramètres audio, vidéo et de commande. Lisez les informations concernant les différentes options configurables.

QUIT (Quitter)

Quittez la partie en cours et retournez à l'écran d'introduction.

Ce jeu est compatible avec le format audio Dolby® Digital 5.1. Pour pouvoir profiter du son ambiophonique Dolby Digital 5.1, vous devez brancher votre console Xbox 360® à un système audio ambiophonique prenant en charge le format audio Dolby Digital au moyen de l'un ou l'autre des câbles optiques numériques suivants : un câble D-Terminal AV HD pour Xbox 360, un câble AV Composant HD Xbox 360, un câble VGA AV HD pour Xbox 360 ou un câble S-Video AV pour Xbox 360. Une fois le branchement effectué, ouvrez le tableau de bord de la console et sélectionnez l'option « Système », puis « Paramètres système », « Paramètres audio », « Paramètres sortie numérique » et finalement « Dolby Digital 5.1 ».

BOUTON X

Appuyez sur le bouton **X** pour déplacer un objet. Placez le curseur à l'endroit désiré, puis appuyez de nouveau sur **X** pour déplacer l'objet.

CARTE

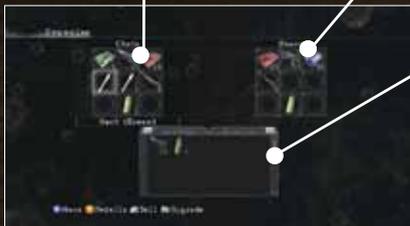
Pour ouvrir la carte, appuyez sur le bouton **RB**.



C'est dans l'écran de gestion des objets que vous pouvez choisir, acheter, vendre ou améliorer les objets que vous transportez avec vous en cours de jeu. Vous pouvez accéder à cet écran de plusieurs façons : en sélectionnant l'option ITEM MANAGEMENT (Gestion des objets) à partir de l'écran du menu principal ou encore, lorsque vous sélectionnez un chapitre ou les options Continue (Continuer) et Restart (Rejouer).

OBJETS DE CHRIS

OBJETS DE SHEVA



C'est ici que vous pouvez échanger, déplacer, vendre ou combiner des objets. Appuyez sur le BOUTON X pour déplacer les objets.

RÉSERVE D'OBJETS

Cette réserve contient tous les objets que vous avez obtenus en cours de jeu.

Pour passer de l'écran des objets standards à l'écran des objets précieux, appuyez sur les boutons D et A.

COMMANDES SPÉCIALES

BOUTON D : Vendre un objet

BOUTON A : Améliorer un objet

COMBINAISON D'OBJETS

Combiner des objets permet d'augmenter leurs effets et libère un espace dans votre inventaire. Les objets peuvent également être combinés en cours de jeu depuis les menus de l'inventaire.



Sélectionnez une première herbe que vous désirez inclure dans votre combinaison, puis sélectionnez l'option COMBINE (Combiner). Ensuite, sélectionnez l'autre herbe de votre combinaison et appuyez sur le bouton A.

ACHETER DES ARMES/OBJETS

L'argent que vous acquérez en cours de jeu vous permet d'acheter de nouvelles armes ou de nouveaux objets. Les objets que vous achetez sont placés dans votre réserve d'objets.

ARGENT ACCUMULÉ

CARACTÉRISTIQUES DE L'ARME

OBJETS DISPONIBLES



OBJET

IMAGE DE L'OBJET

PRIX

Xbox LIVE est un environnement de jeu en ligne qui vous permet en tout temps de jouer avec des amis de partout sur la planète*.

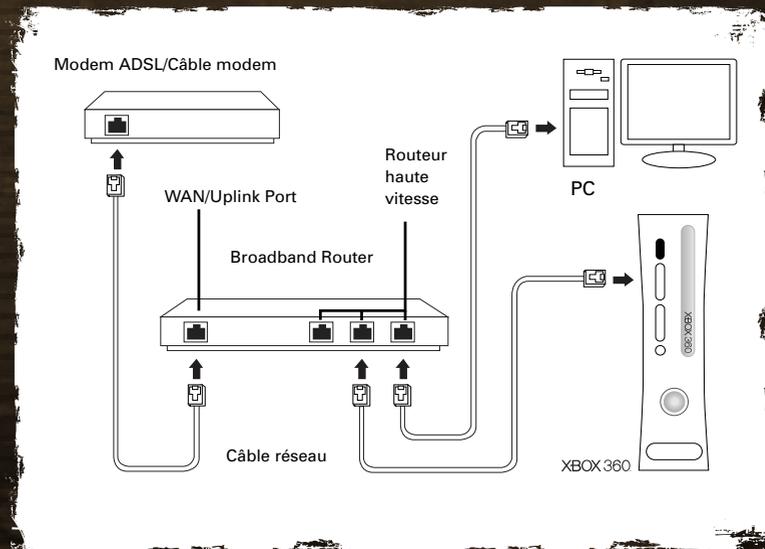
Dans l'univers du Xbox LIVE, se faire des amis est aussi simple que de fournir sa carte de joueur à un autre joueur, un peu comme si vous lui transmettiez votre carte professionnelle personnalisée. Une fois que vous vous êtes échangé vos cartes de joueur, il vous sera possible non seulement de jouer ensemble, mais vous pourrez clavarder entre vous et vous envoyer des messages vidéo*.

Le Xbox LIVE Marketplace vous offre quant à lui une grande variété de contenu téléchargeable qui rendra votre expérience de jeu encore plus excitante.

*La compatibilité avec Xbox LIVE varie selon les jeux.

UTILISATION DE XBOX LIVE

Pour être en mesure d'utiliser Xbox LIVE, il vous faut brancher votre console Xbox 360 à une connexion Internet haute vitesse, puis vous inscrire à Xbox LIVE. Pour plus de détails sur Xbox LIVE et pour savoir comment brancher votre Xbox 360 à une connexion Internet haute vitesse, veuillez visiter le site <http://www.xbox.com>.



PARAMÈTRES FAMILIAUX

Les paramètres familiaux permettent aux parents et aux personnes en charge d'enfants de contrôler rapidement et facilement l'accès des enfants aux diverses fonctionnalités de Xbox LIVE en plus de limiter l'accès aux jeux sur la base de leur classification ESRB. Pour plus de détails, visitez le site <http://www.xbox.com/familysettings>.

ASTUCES POUR ATTAQUER

- En visant les jambes ou la tête des ennemis, vous pourrez les étourdir et les supprimer plus facilement.
- Après avoir projeté un ennemi, attaquez-le pour profiter de son manque d'équilibre. Cette attaque vous permettra également de mettre hors d'équilibre les ennemis qui l'entourent, ce qui créera une ouverture.



N'ABANDONNEZ PAS VOTRE PARTENAIRE!

Si vous abandonnez votre partenaire au milieu d'un combat, il y a de fortes chances qu'il ne pourra vous secourir assez rapidement. Restez le plus près possible de votre partenaire, notamment pendant les combats.

REPÉREZ VOTRE PARTENAIRE

Appuyez sur le bouton **[A]** lorsque votre partenaire a besoin d'AIDE pour confirmer sa position. Appuyez sur le bouton **[Y]** et équipez-vous d'une arme tout en maintenant **[A]** enfoncé pour vous diriger automatiquement vers votre partenaire. Assurez-vous en tout temps d'aller SECOURIR votre partenaire aussi vite que possible lorsqu'il est en danger.



TENEZ LE BOUTON [RT] ENFONCÉ ET PRÉPAREZ-VOUS À VOUS SERVIR DE VOTRE ARME AVEC LE BOUTON [LT]!

Appuyer sur le bouton **[B]** en cours de jeu permet d'émettre diverses phrases qui changent selon le contexte. On trouvera ci-dessous quelques exemples de phrases que votre personnage peut émettre.

THANKS!

Remerciez votre partenaire lorsqu'il vous remet un objet.



HELP ME!

Criez pour de l'aide lorsque vous vous retrouvez en difficulté.



NICE SHOT!



Complimentez votre partenaire lorsqu'il atteint l'ennemi au bon endroit.



1996

L'équipe S.T.A.R.S. du département de Police de Raccoon City est mise sur pied. Albert Wesker agit comme capitaine.

JUILLET 1998

Wesker confie à l'équipe Alpha la mission de retrouver l'équipe Bravo après que l'on ait perdu la trace cette dernière dans les montagnes d'Arklay. L'équipe Alpha fait la rencontre de zombies issus d'une contamination biologique survenue dans les laboratoires d'un manoir d'Arklay.

Les véritables plans de Wesker sont mis à jour. Après qu'il fut tué par le Tyrant, Wesker revint à la vie grâce à un virus inconnu. Il décide alors de rassembler tout le matériel servant à l'A.O.B. et de fuir les laboratoires d'Arklay avant qu'il ne soit détruit. Wesker profite alors de sa prétendue mort pour se cacher.

Chris Redfield, un ancien membre des S.T.A.R.S., apprend l'existence du Virus-G et décide de partir pour l'Europe enquêter sur la société pharmaceutique Umbrella.

SEPTEMBRE 1998

L'ancien membre des S.T.A.R.S. Jill Valentine infiltre Raccoon City. Umbrella lâche dans la ville l'arme organique biologique Nemesis de type-T et se lance à la recherche de Jill Valentine. Jill parvient à contrer le Nemesis de type-T et s'échappe de la ville avec l'aide de Barry Burton.

OCTOBRE 1998

Le gouvernement américain décide de mettre en place une stratégie de confinement pour isoler la ville.

DÉCEMBRE 1998

Le président américain lance une attaque aux missiles sur Raccoon City dans le but d'en éliminer la moindre trace. En tentant d'infiltrer le laboratoire de Paris,

Claire se fait de nouveau capturée et on l'emprisonne à Rockfort Island. Dans le but d'obtenir un échantillon du virus Veronica-T, Wesker décide d'attaquer Rockfort Island avec sa propre armée, mais dans l'action, le Virus-T est répandu sur l'île.

À la recherche de sa sœur Claire, Chris arrive à Rockfort Island et se retrouve nez à nez avec Wesker. Claire et Chris se retrouvent à la station de l'Antarctique et ensemble viennent à bout d'Alexia. Avant que la station ne soit détruite, ils parviennent à s'échapper à bord d'un avion Harrier.

2002

Chris et Jill partent en mission pour détruire les laboratoires de recherche caucasiens de la société Umbrella situés en Russie. Ils parviennent à détruire une nouvelle A.O.B. connue sous le nom de « T.A.L.O.S. ».

2009

Devenu un membre de la BSAA, Chris Redfield part pour l'Afrique en mission de recherche...



Bientôt disponible!

Joignez-vous à la
communauté de Bionic
Commando dès aujourd'hui :
www.bioniccommando.com

MATURE	JEUNES ADULTES 17+™	
M	Blood and Gore	Strong Language
	Violence	Violence
ESRB CONTENT RATING CLASSIFIÉ PAR L'ESRB		www.esrb.org

Online Interactions Not Rated by the ESRB
Les échanges en ligne ne sont pas classés par l'ESRB

CAPCOM®

RÉVOLTEZ-VOUS...

DARKVOID™



À VENIR EN 2009

RATING PENDING COTE EN ATTENTE	Visit www.esrb.org for rating information. Pour les plus récentes classifications, visiter www.esrb.org .
RP CONTENT RATED BY ESRB	

XBOX 360

XBOX LIVE

CAPCOM®

**OUVREZ UNE
SESSION...**

CAPCOM-UNITY.COM

RACONTEZ-NOUS! En plus des discussions entre les fans, le personnel Capcom et même des cadres lisent et répondent directement à vos questions!

Trouvez d'autres fans, concurrents, ou même **JOUER** contre le personnel Capcom!

GAGNEZ DES RÉCOMPENSES pour la participation à la communauté et les accomplissements au jeu!

Regardez les blogs, articles et médias **DANS LES COULISSES!**

Inscrivez-vous aux **CONCOURS ET LOTERIES** Capcom Unity réservés aux membres!

Renseignez-vous sur les **ACTUALITÉS** et **OFFRES SPÉCIALES** du magasin Capcom!

CAPCOM®

©CAPCOM U.S.A., INC. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

ÉQUIPE DE PRODUCTION

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.

**DÉVELOPPEMENT
DU PRODUIT**
Vice-président
au développement
du produit
Scot Bayless

**Directeur de la
production**
Adam Boyes

**Équipe au
développement
du produit**
Craig Kujawa
Gary Lake
Jay Dee Alley
Dave Witcher
William Rompf
Daryl Allison
Shana Bryant
Morgan Gray
Tim Innes
Rey Jimenez
Takashi Kubozono
Justin Lambros
Sean Mountain
Shuhei Yamamoto
Greg Lewickyj
Derek Neal
Robby Zinchak
Darryl Shaw

**Directeurs à la
commercialisation
des marques**
Emily Anadu
Mike Webster

**Directeur à la gestion
de la commercialisation
du produit**
Grant Luke

**Commercialisation
du produit**
Matt Dahlgren

Frank Filice
John Diamonon
Colin Ferris

Services créatifs
Francis Mao
Lindsay Young
Christine Converse
Kevin Converse
Derek Van Dyke
Stacie Yamaki
Tom James
Mark Holtz
Sissie Chang

Production du manuel
George Hu
Offbase Productions

Relations publiques
Chris Kramer
Melody Pfeiffer
Tim Ng
Jason Allen

Service à la clientèle
Darin Johnston
Randy Reyes

Communauté
Seth Killian
Shawn Baxter
www.Capcom-Unity.com

Réseau commercial
Josh Margulies
Reed Baird

Opérations
Louie Reyes
John Abinsay

**Communications
entre les départements**
Kaori Tsukuda
Shino Imao

Localisation
Eric Bailey

Miguel Corti
Brandon Gay

**PROSPECTION DE
CLIENTÈLE
ET
PLANIFICATION
STRATÉGIQUE**
Ninjas de la stratégie
Seon King
Christian Svensson
Dean Borgus

Affaires juridiques
Estela Lemus
Toshi Hosaka

Licences
Germaine Gioia
Junta Saito
Josh Austin
Amelia Denegre

**Remerciements
spéciaux à :**
Hiroshi Tobisawa
Mark Beaumont
Kazuo Kano
Romanus Wong
Nos familles et amis

GARANTIE LIMITÉE DE 90 JOURS

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. (« CAPCOM ») garantit à l'acheteur original de ce disque de jeu de CAPCOM que le disque sera exempt de vices de matériaux et de fabrication pour une période de 90 jours à compter de la date de l'achat. Si un défaut couvert par la garantie est constaté pendant la période de garantie de 90 jours, CAPCOM remplacera le disque de jeu sans frais.

Pour vous prévaloir de cette garantie :

1. Avisez le service à la clientèle de CAPCOM du problème nécessitant un service au titre de la garantie, en composant le 650 350-6700. Le service à la clientèle est ouvert de 8 h 30 à 17 h, HNP, du lundi au vendredi.

2. Si le technicien de CAPCOM ne peut résoudre le problème au téléphone, il vous avisera de retourner le disque de jeu à CAPCOM, à vos frais et à vos risques. Nous recommandons d'envoyer le disque de jeu par courrier recommandé. Joignez le bon de caisse ou une preuve d'achat équivalente et envoyez le tout pendant la période de garantie de 90 jours à l'adresse suivante :

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.
Consumer Service Department
800 Concar Drive, Suite 300
San Mateo, CA 94402-2649

Cette garantie est nulle si le disque de jeu a été endommagé par négligence, accident, utilisation abusive, modification, altération ou par d'autres causes qui ne sont pas reliées à des vices de matériaux ou de fabrication.

RÉPARATIONS HORS DE LA PÉRIODE DE GARANTIE

Si le disque de jeu fait défaut après la période de garantie de 90 jours, vous pouvez prendre contact avec le service à la clientèle de CAPCOM, au numéro ci-haut. Si le technicien CAPCOM ne peut résoudre le problème au téléphone, il pourra vous demander de retourner le disque de jeu défectueux à CAPCOM, en port payé et à vos propres risques, incluant un chèque ou mandat-poste de 20 \$US à l'ordre de CAPCOM. Nous recommandons d'envoyer le disque de jeu par courrier recommandé. CAPCOM remplacera le disque de jeu sous les conditions précédentes. Si un disque de jeu de rechange n'est pas disponible, le produit défectueux vous sera retourné et les 20 \$ remboursés.

LIMITES DE GARANTIE

TOUTE GARANTIE EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE COMMERCIALISABILITÉ ET D'APTITUDE À UN USAGE PARTICULIER EST, PAR LA PRÉSENTE, NULLE. CAPCOM NE SERA EN AUCUN CAS TENU RESPONSABLE DES DOMMAGES DIRECTS OU INDIRECTS CONSÉCUTIFS À LA VIOLATION DE TOUTE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE.

Les provisions de cette garantie limitée ne s'appliquent qu'aux États-Unis et au Canada. Certains États et certaines provinces ne permettent pas la limite de durée d'une garantie implicite, ni l'exclusion des dommages directs et indirects. Dans ce cas, les restrictions ou exemptions mentionnées plus haut pourraient ne pas être applicables. Cette garantie vous procure des droits légaux spécifiques. Il se peut que vous ayez d'autres droits qui varient selon l'État ou la province.

COTE ESRB

Ce produit a été classé par l'Entertainment Software Rating Board. Pour de l'information au sujet du classement ESRB ou pour commenter la pertinence de la cote, veuillez communiquer avec le ESRB au www.esrb.org.



CAPCOM ENTERTAINMENT, INC., 800 Concar Drive, Suite 300, San Mateo, CA 94402-2649, États-Unis

Tous droits réservés. Resident Evil, CAPCOM et le logo CAPCOM sont des marques de commerce déposées de CAPCOM CO., LTD. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques de commerce du groupe Microsoft et sont utilisés avec l'autorisation de Microsoft.

L'icône de classification est une marque de commerce déposée de l'Entertainment Software Association.

Toutes les autres marques de commerce sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Inscrivez-vous pour recevoir des offres exclusives et les dernières nouvelles.

CAPCOM-UNITY.COM

INSCRIVEZ-VOUS POUR RECEVOIR DES OFFRES EXCLUSIVES ET LES DERNIÈRES NOUVELLES.

REG.CAPCOM.COM

YOU DON'T HAVE TO FACE FEAR ALONE

THE WORLD HAS LEARNED THE MEANING OF TERROR. A DECADE AFTER THE EVENTS OF RACCOON CITY, THE EVIL UMBRELLA CORPORATION HAS BEEN DESTROYED, BUT THE EFFECTS OF ITS HORRIFIC CREATIONS STILL LINGER. GRIPPED IN FEAR OF ANOTHER BIOLOGICAL INCIDENT, WORLD GOVERNMENTS FORMED THE BIOTERRORISM SECURITY ASSESSMENT ALLIANCE, DETERMINED TO STEM THE SPREAD OF BIOLOGICAL ATTACKS. NOW, AGENT CHRIS REDFIELD HAS BEEN SENT TO AFRICA TO INVESTIGATE REPORTS OF A NEW, MORE DANGEROUS OUTBREAK. JOINED BY HIS NEW PARTNER, SHEVA ALOMAR, BOTH MUST WORK TOGETHER TO DISCOVER WHAT'S REALLY HAPPENING AND STOP WHOEVER IS CONTINUING UMBRELLA'S EVIL LEGACY.

VOUS N'AVEZ PAS À SURMONTER VOTRE PEUR SEUL

LE MONDE VIENT DE SAISIR TOUTE LA SIGNIFICATION DU MOT TERREUR. UNE DÉCENNIE APRÈS LES ÉVÉNEMENTS DE RACCOON CITY, LA DÉMONIAQUE ORGANISATION UMBRELLA CORPORATION A ÉTÉ DÉTRUITE, MAIS LES EFFETS DE SES HORRIBLES CRÉATIONS PERSISTENT TOUJOURS. CRAIGNANT UN AUTRE INCIDENT BIOLOGIQUE, LES GOUVERNEMENTS DU MONDE ONT FORMÉ L'ALLIANCE D'ÉVALUATION DE LA SÉCURITÉ EN MATIÈRE DE TERRORISME BIOLOGIQUE (BIOTERRORISM SECURITY ASSESSMENT ALLIANCE), DÉTERMINÉS À CRASHER TOUTES MENACES D'ATTAQUE BIOLOGIQUE. À PRÉSENT, ON A ENVOYÉ L'AGENT CHRIS REDFIELD EN AFRIQUE POUR ENQUÊTER SUR LES RAPPORTS D'UNE NOUVELLE APPARITION ENCORE PLUS DANGÉREUSE. EN COLLABORATION AVEC SA NOUVELLE PARTENAIRES, SHEVA ALOMAR, IL DOIT ESSAYER DE DÉCOUVRIR LA VÉRITÉ SUR LES ÉVÉNEMENTS ET ARRÊTER CELUI QUI POURSUIT L'OUVERTURE DÉMONIAQUE DE UMBRELLA.

FOR THE FIRST TIME, JOIN FORCES WITH FRIENDS AS YOU CONTROL CHRIS REDFIELD OR SHEVA ALOMAR AND FIGHT FEAR TOGETHER. POUR LA PREMIÈRE FOIS, UNISSEZ VOTRE FORCE À CELLE DE VOS AMIS EN TANT QUE CHRIS REDFIELD OU SHEVA ALOMAR POUR COMBATTRE LE MAL.

INTENSE VISUALS SO REAL, YOU WON'T BE ABLE TO FORGET THEM.

EFFETS VISUELS INTENSES ET SI RÉELS QUE VOUS NE POURREZ LES OUBLIER.

POWERFUL LIGHTING EFFECTS CREATE TENSION IN BOTH HARSH SUNLIGHT AND EXTREME DARKNESS. DES ÉCLAIRS PUISSANTS CRÉENT UNE ATMOSPHÈRE DE TENSION EN PRÉSENCE DES RAYONS LUMINEUX DU SOLEIL OU D'UNE EXTRÊME NOIRCEUR.

- players 1-2 co-op 2 system link 2 140 KB to save game HDTV 720p/1080/1080i
- online multiplayer 2 co-op 2 leaderboards voice
- De 1 à 2 joueurs 2 en mode coopération réseau local 2 140 Ko pour sauvegarder une partie HDTV 720p/1080/1080p
- 2 multijoueurs en ligne 2 en mode coopération tableaux des meneurs voix

For use only with Xbox 360[®] entertainment systems with "NTSC" designation. Unauthorized copying, reverse engineering, transmission, public performance, rental, pay for play, or circumvention of copy protection is strictly prohibited.

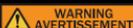
Xbox LIVE[™] System Requirements with Xbox 360 system & games: See orange feature icons above for LIVE features beyond Friends and Achievements. In available games, paid subscription required for online multiplayer; some LIVE services and downloads require additional hardware and/or fees. LIVE is not available in all countries; visit www.xbox.com/live/countries for more information. Features and system requirements may change without notice. Subject to Terms of Use ([at www.xbox.com/live/termsofuse](http://at.www.xbox.com/live/termsofuse)), Broadband Internet service, Xbox 360 hard drive or 236 MB memory unit or greater required (sold separately). Hard drive recommended, and is required for some features. Some broadband services may not work with LIVE and performance may vary. Under 13 requires parental consent. See www.xbox.com/live for full details.

Separate cables may be required for HDTV and Dolby Digital. Sold separately. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. ©CAPCOM CO., LTD. 2009 ALL RIGHTS RESERVED. Resident Evil, CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO., LTD. "RESIDENT EVIL S" uses Havok™. ©Copyright 1999-2009, Havok.com Inc. (ou ses concédants). Tous droits réservés. Pour en savoir plus, visitez le site www.havok.com. L'icône de classification est une marque de commerce déposée de l'Entertainment Software Association. Toutes les autres marques de commerce sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Microsoft, Xbox, Xbox360, Xbox LIVE et les logos de Xbox sont des marques de commerce du groupe Microsoft.

Ne peut être utilisé qu'avec les consoles de jeu Xbox 360[®] homologuées NTSC. La copie non autorisée, la rétroingénierie, la transmission, l'exécution publique, la location, le « payer pour jouer » ou le contournement de la protection de copie sont strictement interdits.

L'utilisation du système Xbox LIVE avec la console de jeu Xbox 360 et les jeux compatibles requiert : Reportez-vous aux icônes orange ci-dessus pour connaître les fonctions LIVE autres que celles des Amis et des Exploits. Dans les jeux disponibles, une inscription payante est requise pour le jeu multijoueur en ligne; certains services et téléchargements LIVE requièrent du matériel ou des frais supplémentaires. LIVE n'est pas disponible dans tous les pays; visitez www.xbox.com/live/countries pour en savoir davantage. Les fonctions et les exigences système peuvent changer sans préavis. L'utilisation de ce logiciel est assujettie à ses conditions d'utilisation (www.xbox.com/live/termsofuse). Connexion Internet haute vitesse, disque dur Xbox 360 ou unité de mémoire de 236 Mo ou plus requis (vendus séparément). Un disque dur est recommandé et nécessaire pour certaines options. Il est possible que certains services haute vitesse ne fonctionnent pas avec LIVE et que leurs performances varient. Ne convient pas aux enfants de moins de 13 ans sans autorisation parentale. Visitez www.xbox.com/live pour en savoir davantage.

Des câbles peuvent être requis pour l'affichage HD et le son Dolby Digital. Vendus séparément. Dolby et le symbole double-D sont des marques de commerce de Dolby Laboratories. ©CAPCOM CO., LTD. 2009. TOUS DROITS RÉSERVÉS. Resident Evil, CAPCOM et le logo CAPCOM sont des marques de commerce déposées de CAPCOM CO., LTD. « RESIDENT EVIL S » utilise la technologie Havok™. ©Copyright 1999-2009, Havok.com Inc. (ou ses concédants). Tous droits réservés. Pour en savoir plus, visitez le site www.havok.com. L'icône de classification est une marque de commerce déposée de l'Entertainment Software Association. Toutes les autres marques de commerce sont la propriété de leurs détenteurs respectifs. Microsoft, Xbox, Xbox360, Xbox LIVE et les logos de Xbox sont des marques de commerce du groupe Microsoft.



WARNING
AVERTISSEMENT

Read instruction manual for information about photosensitive seizures and other important safety or health information.

Veillez lire ce manuel pour prendre connaissance d'importantes informations sur l'épilepsie photosensible ainsi que sur d'autres informations relatives à la santé et à la sécurité.



Microsoft

WWW.RESIDENTEVIL.COM
WWW.CAPCOM.COM

havok CAPCOM

MATURE	JEUNES ADULTES 17+™
M	Blood and Gore Intense Violence Strong Language
	Sang et carnage Violence intense Langue ordurier
ESRB CONTENT RATING CLASSIFIÉ PAR L'ESRB	www.esrb.org

NOT FOR RESALE /
NO UPC
PAS POUR LA REVENTE /
PAS DE CODE-BARRES
MADE IN USA - PROOF OF PURCHASE
FABRIQUÉ AUX É.-U. - PREUVE D'ACHAT